



POUR VOUS TENIR AU COURANT DE L'ACTUALITÉ ET DES DERNIÈRES SORTIES, CONNECTEZ-VOUS À

WWW.CODEMASTERS.COM







POFP3CDFR05
5024866345520

OPERATION FLASHPOINT®_RED RIVER™

FIELD MANUAL

codemasters®

⚠ A lire avant toute utilisation d'un jeu video par vous-meme ou par votre enfant

I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.

Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptible de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

Si vous même ou un membre de votre famille avez présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

Qu'est-ce que le système PEGI ?

Le système de classification par catégorie d'âge PEGI a été conçu pour éviter que les mineurs soient exposés à des jeux au contenu inapproprié à leur groupe d'âge. VEUILLEZ NOTER qu'il n'indique pas le niveau de difficulté du jeu. Ce système de classification, comprenant deux parties, permet aux parents et aux personnes qui achètent des jeux vidéo pour des enfants de faire un choix avisé et approprié à l'âge du joueur. La première partie est une évaluation de l'âge :-











La seconde partie présente des icônes décrivant le type de contenu du jeu. Selon le jeu, il peut y avoir plusieurs descripteurs de contenu. L'évaluation de l'âge reflète l'intensité de ce contenu. Les descripteurs de contenu sont les suivants :-


















Pour plus d'informations, rendez-vous sur http://www.pegi.info et pegionline.eu

SOMMAIRE





INTRODUCTION

L'ENVIRONNEMENT DE JEU

Nous sommes en 2013 et le Tadjikistan va vous accueillir pendant les prochaines semaines. Ce pays se situe au cœur de l'Asie centrale et maintenant, retournons un peu à l'école !

Le Tadjikistan est un pays sans littoral qui partage ses frontières avec l'Ouzbékistan, la Chine et l'Afghanistan. Il n'est pas très éloigné du Pakistan, au sud. Plus de 90% du pays est composé de montagnes, principalement la chaîne du Pamir qui fait partie du « toit du monde ». Nos opérations se dérouleront autour de la rivière Vakhch, aussi connue sous le nom de Rivière rouge. La capitale est Douchanbé et ses deux exportations principales sont l'aluminium et le coton. La population indigène, les Tadjiks, parle une langue persane et dont la culture et l'histoire sont liées à celles de l'Afghanistan et de l'Iran.

Au cours de son histoire mouvementée, ce pays a souvent été conquis mais jamais occupé. Il a appartenu à l'Empire perse jusqu'au 4e siècle avant J.-C., jusqu'à ce qu'Alexandre le Grand le rattache au royaume gréco-bactrien. Au cours des deux millénaires suivants, il est passé aux mains des Scythes, des Chinois, des Arabes, des Samanides et des Mongols (en tant que partie de l'émirat de Boukhara). Dans les années 1920, les bolchéviques lancèrent une guerre sanglante de quatre ans, persécutant les religieux et fermant les mosquées, les synagogues et les églises du pays. Ceci a mené à la création de la République socialiste soviétique du Tadjikistan en 1929 jusqu'à l'effondrement de l'Union soviétique en 1990. Le Tadjikistan proclama alors son indépendance avant de sombrer dans une guerre civile de sept ans. Des élections démocratiques ont finalement eu lieu en 1999 et Emomalii Rahmon a été proclamé président.

TACTIQUES DE BASE

LES 10 RÈGLES DE SURVIE DU SERGENT-CHEF KNOX SONT RÉPARTIES TOUT AU LONG DE CE MANUEL D'INSTRUCTIONS.

RÈGLE 1 : ÉVITEZ LES BALLES. N'HÉSITEZ PAS À VOUS PLANQUER. NE VOUS ISOLEZ PAS DE VOTRE ÉQUIPE ET NE RESTEZ PAS À DÉCOUVERT. IL NE VOUS RESTE PLUS QU'À ME DÉMONTRER QUE VOUS AVEZ TOUT PIGÉ.

MENU PRINCIPAL



CAMPAGNE
Vous pouvez commencer une nouvelle campagne ou charger une campagne sauvegardée depuis l'écran du menu Campagne. La campagne Red River vous permet d'incarner l'un des quatre membres du groupe "Outlaw 2". Chacun dispose de ses propres forces et caractéristiques, que vous devrez mettre à profit pour prendre le dessus sur vos adversaires.

MISSION EN ÉQUIPE
C'est depuis cet écran que vous pourrez sélectionner vos missions en équipe et autres missions téléchargeables.

REJOINDRE LA PARTIE
Cet écran vous permet de rechercher des parties en coopération disponibles, en passant par l'option "Quick Match" ("Partie rapide") ou en utilisant les filtres afin de trouver une partie adaptée à votre niveau.

CONFIGURATION CLASSE
L'écran Progression joueur vous permet de suivre votre avancée dans le jeu. Vous y retrouverez un récapitulatif de vos talents de soldat, les récompenses reçues pour les missions individuelles, ainsi que les statistiques et l'EXP reçue pour chacune des catégories de Marine.

PROGRESSION JOUEUR
L'écran Progression joueur vous permet de suivre votre avancée dans le jeu. Vous y retrouverez un récapitulatif de vos talents de soldat, les récompenses reçues pour les missions individuelles, ainsi que les statistiques et l'EXP reçue pour chacune des catégories de Marine.

OPTIONS
L'écran Options vous permet d'accéder aux options sonores, graphiques et de commandes.

MENU DE JEU



CONTINUER
Reprenez la partie en cours.

CHARGER LE DERNIER POINT DE CONTRÔLE
Recommencez la mission depuis le dernier point de contrôle sauvegardé.

RECOMMENCER LA MISSION
Recommencez la mission depuis le début.

OPTIONS

AUDIO
Réglez les paramètres sonores, comme le volume des effets, des dialogues et de la musique.

GRAPHISMES
Réglez les différents paramètres graphiques.

PARAMÈTRES
Sélectionnez les éléments à afficher à l'écran, activez ou désactivez les sous-titres, etc.

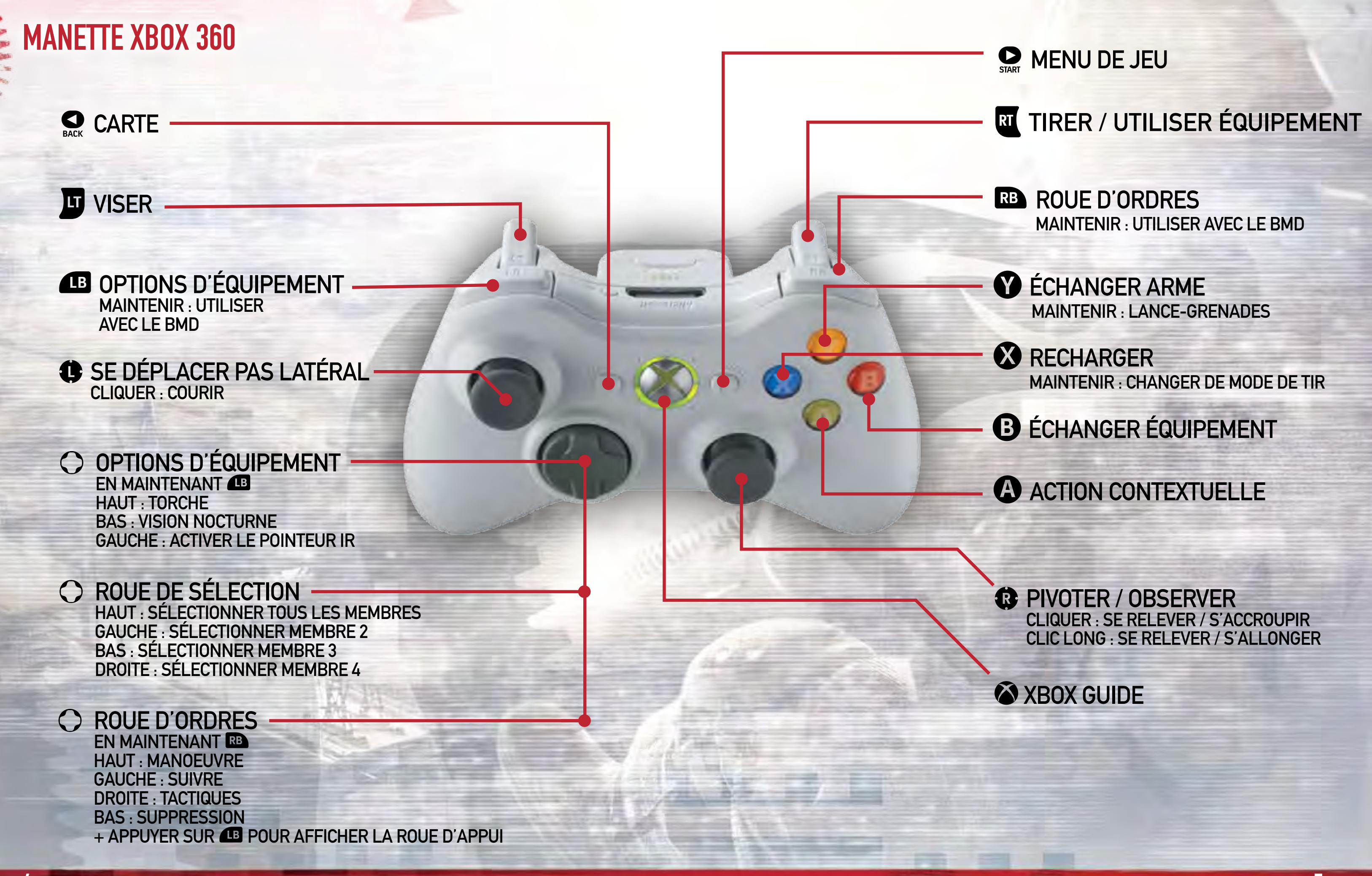
COMMANDES
Cet écran vous permet de choisir votre configuration de commandes, ainsi que le niveau de sensibilité.

QUITTER LA PARTIE
Quittez la partie en cours pour revenir au menu principal.

RÈGLE 2 : TIREZ PAR RAFALES COURTES. MÊME EN TIR DE SUPPRESSION, VOUS DEVEZ SAVOIR OÙ CHAQUE BALLE VA FRAPPER ! CHAQUE BALLE DOIT COMPTER ! ET FAITES GAFFE AU RECUL !

CONFIGURATION DES COMMANDES

MANETTE XBOX 360



CONFIGURATION DES COMMANDES

COMMANDES DES VÉHICULES

ACTION	MANETTE	CLAVIER
SE DIRIGER	L	Q, D
CHANGER DE PLACE	Maintenir B	Gauche ⇧
ACCÉLÉRER	RT	Z
FREINER / MARCHE ARRIÈRE	LT	S
VUE EXTÉRIEURE	R	Entrée
ALLUMER / ÉTEINDRE LES PHARES	Maintenir LB + Touche Haut du BMD	F
RENTRER / SORTIR	Y	Gauche Ctrl
VISION NOCTURNE	Maintenir LB + Touche Bas du BMD	V
FREIN À MAIN	X	Espace

COMMANDES DU GROUPE

ACTION	MANETTE	CLAVIER
SE DÉPLACER	L	Z, S, Q, D
COURIR	L	Gauche ⇧
S'ALLONGER	R Clic Long	W
S'ACCROUPIR	R	Gauche Ctrl
SE RELEVER	R	Espace
CARTE	BACK	?
TORCHE	Maintenir LB + Touche Haut du BMD	F
VISION NOCTURNE	Maintenir LB + Touche Bas du BMD	V
ACTIVER LE POINTEUR IR	Maintenir LB + Touche Gauche du BMD	B
ACTION	A	E
RECHARGER	X	R
CHANGER DE MODE DE TIR	Maintenir X	T
MENU DE JEU	START	Echap
ÉCHANGER ARME	Y	1
ÉCHANGER ÉQUIPEMENT	B	2
ACCESSOIRE LANCE-GRENADES	Maintenir Y	5
TOUT SÉLECTIONNER	Haut	F1
COÉQUIPIER 2	Gauche	F2
COÉQUIPIER 3	Bas	F3
COÉQUIPIER 4	Droite	F4
ROUE D'ORDRES	Maintenir RB	Verrouillage de majuscules
ROUE D'APPUI	Maintenir RB + Touche LB	Gauche Alt
VISER	LT	
TIRER / UTILISER ÉQUIPEMENT	RT	
CHANGER D'ARME		Molette Haut
CHANGER D'ÉQUIPEMENT		Molette Bas
ACTION		Clic Molette

PRÉSENTATION



ÉCRAN DE PROGRESSION DANS LA CAMPAGNE

Cet écran vous permet de suivre votre progression dans la campagne d'Operation Flashpoint: Red River. De là, vous pouvez voir la chronologie et votre mission en cours ainsi que modifier le niveau de difficulté.

ÉCRAN DE BRIEFING DE MISSION

L'écran de briefing de mission vous permet de consulter vos objectifs ainsi que les renseignements obtenus pour la mission à venir.



CONFIGURATION DE CLASSE

L'écran de configuration de classe vous permet de choisir votre classe en utilisant les onglets puis en spécifiant votre matériel : arme principale et secondaire, leurs accessoires ainsi que votre équipement, entraînement spécial et B-Mods (entraînement spécifique de classe).

Vous pouvez également configurer le matériel et la classe des membres de votre équipe (en IA) en utilisant la même méthode. Assurez-vous de bien les avoir sélectionnés à l'écran d'accueil.

ÉCRAN DE PROGRESSION DU JOUEUR

Il existe deux types de compétences à acquérir dans Operation Flashpoint: Red River. Les compétences principales de soldat, qui sont indépendantes du type de classe, ainsi que les B-Mods, qui sont des compétences et un entraînement spécifiques à chaque classe.

L'écran de progression du joueur vous permet d'évaluer votre progression avec vos personnages dans chacune des quatre disciplines. Vous pouvez améliorer vos compétences principales de soldat grâce aux points obtenus en récompense des missions. Vous pouvez également accéder à vos scores, aux récompenses obtenues pour les missions réussies, ainsi qu'à vos statistiques.

COMMANDES

ROUE D'ORDRES



Un Marine ne se sépare jamais de son groupe ! Et son groupe, en l'occurrence, s'appelle Bravo. Avec vos 3 coéquipiers, vous rencontrerez bien plus de réussite en vous serrant les coudes.

Chaque classe dispose de compétences et d'équipements propres. C'est le chef d'équipe qui mène la danse grâce à la roue d'ordres. Maintenez Verrouillage de majuscules ou RB pour la faire apparaître, ainsi que voir votre objectif à l'écran.

Chaque ordre est accompagné de 3 sous-ordres contextuels. Vous pouvez lancer les ordres Suivre, Tactiques, Suppression et Manoeuvre à l'un de vos coéquipiers ou aux trois en même temps, aussi bien depuis le jeu que depuis la carte (appuyez sur ? ou BACK).

STATUT DU GROUPE

Le statut du groupe affiche les informations importantes relatives aux membres de votre équipe. Pour donner un ordre à un coéquipier particulier, appuyez sur F2, F3 ou F4 ou sur Gauche, Bas ou Droite sur le bouton multidirectionnel. Si vous appuyez sur F1 ou sur Haut sur le bouton multidirectionnel, vous sélectionnerez toute l'équipe. D'autres informations sont également affichées, comme la formation, l'état de santé, la classe et si le coéquipier se déplace à pied ou à bord d'un véhicule.

RÈGLE 4 - VÉRIFIEZ LE POINT D'IMPACT. ÇA A L'AIR ÉVIDENT MAIS SI VOUS NE SAVEZ PAS OÙ TOMBENT VOS BALLES, VOUS POUVEZ TIRER TOUTE LA JOURNÉE SANS RIEN TOUCHER. TIRER DANS LE TAS NE SUFFIT PAS !

ROUE D'APPUI

Appuyez sur [Z], [S], [Q] ou [D] tout en maintenant la touche [Alt] gauche, ou appuyez sur LB tout en maintenant RB pour accéder à la roue d'appui. Semblable à la roue d'ordres, elle vous permet de faire appel aux divers types de soutien disponibles : frappes aériennes, explosifs, fumigène, etc. Utilisez ensuite le curseur à l'écran pour choisir la zone visée.

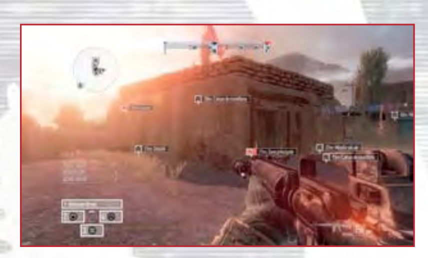


CARTE DE COMMANDEMENT

La carte de commandement est accessible avec [?] ou la touche BACK, et elle vous offre une vision tactique globale du théâtre des opérations. Les unités américaines sont affichées en bleu et toutes les cibles sont indiquées en rouge à l'endroit de leur dernière position connue.

ENTRAÎNEMENT AVANCÉ

Vous voulez en savoir plus ? Pour obtenir des didacticiels supplémentaires, des astuces et plus encore, dirigez-vous sur http://www.flashpointgame.com/ ou cliquez sur le bouton.



INDICATEURS D'OBJECTIF

Flashpoint étant un jeu ouvert, c'est à vous de décider quelle est la meilleure façon de réussir votre mission. Mais des tâches spécifiques vous sont demandées pour que l'objectif global de la mission de votre équipe soit atteint. Ces points de passage sont indiqués en jeu ainsi que sur vos cartes.

Restez calmes et pensez à la cible, Marines !

RÈGLE 5 - SOIGNEZ-VOUS. VOUS NE POUVEZ PAS VOUS PLANQUER DERRIÈRE UN ROCHER EN ATTENDANT QUE ÇA PASSE. SI VOUS PERDEZ TROP DE SANG, VOUS NE POURREZ PAS VOUS BATTRE ET ME SEREZ TOTALEMENT INUTILE ! IL FAUT VOUS SOIGNER AVANT DE SAIGNER À MORT ATTENDEZ QUE ÇA SE CALME AVANT DE VOUS SOIGNER COMPLÈTEMENT ! C'EST DUR, LA RÉALITÉ !

COMMANDEMENT ET CONTRÔLE

MOUVEMENTS

Restez immobile trop longtemps et vous deviendrez une cible facile. Un Marine doit toujours chercher son prochain abri et c'est ce que vous devriez faire. N'oubliez pas la règle numéro un : éviter les balles !

YVous pouvez déplacer votre Marine avec [Z], [S], [Q], [D] et la souris, ou L et R. En appuyant sur [Z] ou en poussant L vers l'avant, le Marine se déplace dans la direction vers laquelle vous faites face tandis que la souris ou R contrôle la direction vers laquelle se dirige le personnage. Combinez les deux pour rester fluide, en alerte et en contact avec votre environnement.

En appuyant sur [⇧] gauche ou sur L, vous activez ou désactivez le mode Sprint qui permet à votre Marine de couvrir rapidement des distances limitées. N'oubliez pas qu'il faudra récupérer vos forces si vous vous épuisez.

En appuyant sur [Ctrl] ou R vous passez en position accroupie. En appuyant sur [W] ou en maintenant R, vous passez en position allongée. Ceci peut vous aider si vous cherchez une couverture derrière des objets bas.

COMBAT

Ouvrez le feu avec la souris ou RT. Vous pouvez améliorer votre précision avec la souris ou LT. L'amélioration de la précision dépend des lunettes et des B-Mods que vous utilisez. Vous pouvez également améliorer votre précision en posant un genou à terre ou en vous allongeant.

Rechargez votre arme en appuyant sur [R] ou sur la touche X (appuyer sur [T] ou maintenir la touche X vous fait changer de mode de tir, si c'est possible). En appuyant su [1] ou sur la touche Y, vous changez entre arme principale et arme secondaire.

Vos emplacements d'équipement sont accessibles en appuyant sur [2] ou la touche B. Lorsqu'une grenade est équipée, un réticule de visée s'affiche au sol pour indiquer l'impact attendu. Utilisez la souris ou R Lorsqu'une grenade est équipée, un réticule de visée s'affiche au sol pour indiquer l'impact attendu. Utilisez la souris ou RT pour lancer la grenade par dessus l'épaule ou sur la souris ou LT pour la lancer par-dessous l'épaule. En maintenant la souris ou LT, ou la souris ou RT, vous pouvez réduire le temps avant la détonation.

SANTÉ

Pour ne pas mourir, il suffit de ne pas se faire toucher. Mais il arrivera que votre Marine subisse des impacts pénétrants. Lorsque c'est le cas, deux options s'ouvrent à vous : vous pouvez appliquer un bandage sur votre blessure pour arrêter le saignement ou (si vous avez le temps) vous pouvez appliquer un bandage puis utiliser des premiers soins pour vous soigner. Ces deux actions sont activées en appuyant et maintenant [E] ou la touche A.

Si vous subissez une blessure sérieuse, vous pouvez être mis hors de combat. Dans ce cas-là, vous dépendez de votre équipe pour vous remettre sur pied. De la même façon, si l'un des membres de votre équipe est touché, rétablissez-le en vous approchant de lui et en appuyant et en maintenant [E] ou la touche A.

COMPÉTENCES PRINCIPALES ET POINTS D'EXPÉRIENCE

RÈGLE 7 – EN CAS DE DOUTE, REPLIEZ-VOUS. NE CHERCHEZ PAS LES AFFRONTEMENTS QUE VOUS NE POUVEZ PAS GAGNER. FAITES UN CHOIX TACTIQUE ET TROUVEZ UNE AUTRE POSITION POUR CONTRE-ATTAQUER. SOYEZ MALINS POUR RESTER EN VIE.

COMPÉTENCES PRINCIPALES

Lorsque vous jouez à la campagne et aux missions d'équipe d'Operation Flashpoint, vous gagnez des points de compétences principales. Le nombre de ces points de compétence dépend du niveau de succès à atteindre les objectifs de mission. Ceci est reflété par votre niveau de récompense indiqué à l'écran de résumé de mission (or, argent ou bronze).

Les points de compétence peuvent être utilisés à l'écran de progression du joueur, ce qui permet d'augmenter le niveau de vos six compétences principales de soldat. Ces améliorations ne dépendent pas de votre classe en tant que Marine.

POINTS D'EXPÉRIENCE (EXP)

Les points d'expérience sont gagnés par vos actions dans le jeu et sont utilisés pour augmenter le niveau de votre Marine. Ces points d'expérience sont obtenus pour des actions telles que terminer une mission, tuer un grand nombre d'ennemis, soigner un coéquipier ou réparer un véhicule. Vous perdez des points d'expérience pour des actions négatives comme tirer sur des alliés.

Lorsque votre Marine passe au niveau supérieur, il accède à de nouvelles armes ainsi qu'à des accessoires et B-Mods inédits.

RÈGLE 6 – CHARGEUR TOUJOURS PLEIN. SI VOUS TOMBEZ À SEC QUAND ÇA COMMENCE À CHAUFFER, IL SERA TROP TARD. PRÉPAREZ-VOUS AVANT CHAQUE COMBAT ET VÉRIFIEZ QUE VOTRE CHARGEUR EST PLEIN.

ATH





1. **MINI-RADAR :** – indique la position des membres de l'équipe, Alpha et Charlie, du sergent-chef Knox, ainsi que les objectifs, les points de passage, et les armes abandonnées
2. **BOUSSOLE :** – indique la direction de vos déplacements, ainsi que la dernière position connue de vos ennemis
3. **MESSAGES RÉSEAU :** – affiche tous les messages relatifs au jeu en ligne
4. **REPÈRE OBJECTIF PRINCIPAL :** – indique l'emplacement et la distance vous séparant de vos objectifs principaux
5. **REPÈRE OBJECTIF DE GROUPE :** - indique l'emplacement et la distance vous séparant de vos objectifs de groupe
6. **REPÈRE CHEF DE GROUPE :** - indique l'emplacement et la distance vous séparant du sergent-chef Knox, votre chef de groupe
7. **INDICATEURS DE RALLIEMENT :** – indique le meilleur chemin à suivre pour accomplir votre mission
8. **JAUGE DE SANTÉ :** - indique l'état de santé global de votre Marine.
9. **INDICATEUR DE DÉGÂTS :** – indique les coups reçus par votre Marine et leur sévérité
10. **NOMBRE DE MUNITIONS :** – indique le nombre de chargeurs restants, et le nombre de balles encore contenues dans votre chargeur actuel
11. **CHOIX DE L'ARME :** – indique quelle arme est actuellement équipée
12. **STATUT DU VÉHICULE :** – indique l'état du véhicule dans lequel vous vous trouvez
13. **TEXTE D'AIDE :** – affiche des conseils et des astuces contextuelles
14. **FENÊTRE DES DIALOGUES :** – affiche et enregistre le texte des ordres donnés
15. **ROUE D'ORDRES :** – donnez des ordres à vos coéquipiers
16. **RÉTICULE**
17. **STATUT DU GROUPE :** – indique le statut et le rôle des membres de votre groupe, ainsi que les coéquipiers auxquels vous donnez des ordres
18. **FENÊTRE MISSION EN ÉQUIPE :** – affiche les informations relatives à vos missions en équipe.

CARTE DE LA ZONE DE COMBAT

RÈGLE 8 – FAITES DES TIRS DE SUPPRESSION. VOUS POUVEZ REPOUSSER UN GROUPE ENTIER D'ENNEMIS AVEC UNE MITRAILLEUSE LÉGÈRE. PENDANT CE TEMPS, VOTRE ÉQUIPE LES ÉLIMINERA FACILEMENT.





CLASSES ET PERSONNAGES



FANTASSIN – FLEXIBILITÉ

NOM : SERGENT WILLIAM KIRBY

Le fantassin est une classe très polyvalente, qui s'adapte facilement au combat. Le fantassin peut accéder à tous les accessoires pour les fusils M4A1 et M16A4, ce qui lui permet d'ajuster son équipement pour un rôle particulier tout en conservant ses aptitudes générales sur le champ de bataille.

Le seul point faible relatif du fantassin est son absence de spécialisation à courte ou longue distance, ce qui implique une assistance des autres classes pour sortir d'éventuelles impasses.

GRENADIER – IMPACT

NOM : CAPORAL DANIEL TAYLOR

La classe de grenadier ajoute de l'impact et de la puissance de feu à son équipe. C'est un spécialiste du combat rapproché et des explosifs.

Utilisé pour les opérations offensives, le grenadier est capital pour prendre d'assaut des installations et nettoyer des positions retranchées. Dans un rôle défensif, il peut poser des mines et offrir ses capacités défensives rapprochées.

Le manque d'efficacité du grenadier à longue distance implique qu'il doive dépendre des autres classes pour se protéger de loin.



ÉCLAIREUR

NOM : CAPORAL-CHEF JOSÉ SOTO

La classe des éclaireurs combine une vision étendue et une visée précise, ce qui lui permet d'augmenter la portée d'efficacité de son équipe. Une endurance augmentée lui permet de sprinter plus longtemps pour une meilleure couverture du terrain et d'escalader rapidement.

Plus efficace pour des combats à longue distance, l'éclaireur a besoin du soutien de son équipe en combat rapproché puisqu'il ne dispose pas de la cadence de tir et de la protection nécessaires dans ces cas-là.



MITRAILLEUR – SUPPRESSION

NOM : CAPORAL-CHEF RYAN "THE BEAST" BALLETTO

Les capacités du mitrailleur à pouvoir déclencher des tirs nourris et coincer plusieurs ennemis avec des tirs de suppression en font un élément capital pour n'importe quelle équipe. Les équipes de Marines modernes sont bâties autour du rôle du mitrailleur et Operation Flashpoint: Red River reflète cette réalité.

Il est limité au combat rapproché et n'est pas d'une grande précision à moins d'être allongé. Le mitrailleur dépend donc des autres membres de son équipe pour son soutien.

RÈGLE 9 – LES ORDRES. DITES À VOTRE ÉQUIPE CE QU'ELLE DOIT FAIRE. FAITES CE QUE JE VOUS DIS DE FAIRE. ET COMME ÇA, ON CONTINUERA À FONCTIONNER COMME UNE GRANDE FAMILLE DE TARÉS.



MULTIJOUEUR

GAMES FOR WINDOWS–LIVE

Jouez en ligne gratuitement ! Avec Games for Windows–LIVE, vous pouvez créer votre profil, jouer en ligne, discuter avec vos amis, voir leurs jeux et activités et suivre les succès de tous les jeux Games for Windows–LIVE. Vous pouvez également télécharger du contenu de jeu depuis le Marché LIVE pour Games for Windows–LIVE. Connectez-vous et rejoignez la révolution du jeu sur PC !

CONNEXION AU LIVE

Pour se connecter à Games for Windows–LIVE, il vous faut une connexion Internet haut-débit et un gamertag. Si vous avez déjà un gamertag, vous pouvez vous connecter à Games for Windows–LIVE. Si vous n'avez pas de gamertag, vous pouvez en obtenir un gratuitement. Pour plus d'informations, notamment concernant la disponibilité dans votre région, rendez-vous sur le site www.xbox.com/live/countries.

CONTRÔLE PARENTAL

Le contrôle parental Windows (Vista et Windows 7) permet aux parents et tuteurs de restreindre l'accès aux jeux dont le contenu est destiné à un public adulte et de fixer des limites de temps de jeu. Le contrôle parental pour Games for Windows–LIVE permet aux parents et tuteurs de valider qui et comment votre famille interagit avec les autres en ligne avec le service LIVE. Pour plus d'informations, rendez-vous sur le site www.xbox.com/familysettings.

PARAMÈTRES MULTIJOUEUR



Operation Flashpoint: Red River propose des fonctionnalités multijoueurs en ligne avec Games for Windows–LIVE ainsi que par réseau local (LAN) pour votre PC.

Pour accueillir une partie, utilisez les options de l'hôte à l'accueil ou à l'écran de configuration d'équipe pour spécifier le type de session, les options de confidentialité et inviter des amis. L'accueil peut également être utilisé pour choisir la classe des membres IA de votre équipe et pour décider qui sera le chef d'équipe.

Pour rejoindre une partie, sélectionnez l'option Rejoindre la partie. C'est là que vous aurez le choix entre rejoindre une partie rapide ou de parcourir les serveurs. Utilisez les paramètres de recherche pour filtrer les résultats et trouver la partie qui vous convient.

MODES DE JEU

CAMPAGNE

L'histoire fictive d'Operation Flashpoint: Red River présente la Chine et les États-Unis en rivalité alors qu'une insurrection se déroule au Tadjikistan. Déstabilisé par un certain nombre de facteurs, dont les retombées venues de l'Afghanistan voisin, le gouvernement du pays lutte pour maintenir son pouvoir.

Les États-Unis et ses alliés, impliqués dans le soutien à l'Afghanistan, sont alarmés par les conséquences découlant de l'insurrection au Tadjikistan et redoutent que ces évènements parviennent à déstabiliser toute la région. Le but des États-Unis est d'entrer dans ce pays pour y soutenir les forces du gouvernement luttant pour maintenir le contrôle afin de stabiliser cette région du monde.

Pendant ce temps, la Chine s'inquiète des conséquences possibles pour sa région du Xinjiang, et s'implique pour éviter que l'instabilité traverse ses frontières. La solution chinoise consiste à réprimer l'insurrection, à occuper certaines régions du Tadjikistan et de créer une zone-tampon au-delà de ses frontières pour empêcher la rébellion de se répandre en Chine, pour le présent et le futur.

Avec des visions différentes concernant l'avenir de cette région et des solutions antagonistes, les deux pays souhaitent mettre fin à l'insurrection. Les Nations-Unies se montrent incapables de trouver un accord international à la situation. Les États-Unis et ses alliés sont confrontés au véto des délégations russes et chinoises.

Alors que l'insurrection s'étend, la Chine et les États-Unis renoncent à attendre et déploient leurs forces respectivement au Xinjiang et en Afghanistan dans le but de réprimer la révolte qui ravage le Tadjikistan. Les deux super puissances sont donc très proches de l'affrontement direct. L'espace aérien est contesté et tandis que les deux pays avancent rapidement leurs troupes, l'inquiétude grandit de voir la Chine et les États-Unis se combattre.

La campagne passionnante d'Operation Flashpoint: Red River peut être jouée en solo ou en coopération. Accueillez une partie, invitez vos amis et découvrez les multiples rebondissements de cette campagne jusqu'à sa conclusion.

RÈGLE 10 – MÉFIEZ-VOUS DES ESPACES CONFINÉS. C'EST UN DES PRINCIPES DE BASE DE LA SURVIE. SI VOUS DÉBOULEZ TÊTE LA PREMIÈRE DANS UN BÂTIMENT ETQU'UN ARTILLEUR OU UN ENFOIRÉ DE SNIPER VOUS REPÈRE, VOUS SEREZ ÉTALÉSSUR LES MURS AVANT DE COMPRENDRE CE QUI VOUS ARRIVE. MÉFIEZ-VOUS DE CHAQUE BÂTIMENT, DE CHAQUE RECOIN, DE CHAQUE ENCEINTE. JUSQU'À PREUVE DU CONTRAIRE, VOUS ÊTES EN TERRAIN HOSTILE.

MISSIONS D'ÉQUIPE

Profitez de quatre modes de missions d'équipe en coopération d'accès facilité et marquez des points pour décrocher l'or, l'argent ou le bronze. Chacun des modes se situe sur deux cartes sur mesure du monde de jeu.

COUP DE BALAI

ATTAQUEZ UNE ZONE URBAINE TENUE PAR LES FORCES ENNEMIES

Les insurgés se terrent dans les bâtiments composant cette base labyrinthique où ils ont dissimulé trois caches d'armes. Utilisez votre équipe pour les anéantir et détruisez les caches d'armes pour obtenir des points de bonus. Votre hélico de transport survole la zone pour vous indiquer l'emplacement des insurgés. Plus vite vous vaincrez les insurgés et appellerez votre hélico d'extraction, plus vous marquerez de points.

TYPE D'ACTION	SCORE
ENNEMI TUÉ	100
TIR DANS LA TÊTE	200
UTILISATION D'EXPLOSIFS	150
DESTRUCTION D'UN VÉHICULE	300
MEMBRE DE L'ÉQUIPE TUÉ	-4000
DESTRUCTION D'UNE CACHE D'ARMES	2000
TOUS LES ENNEMIS TUÉS (NETTOYAGE)	10,000

SAUVETAGE

SAUVEZ LES PILOTES TOMBÉS DERRIÈRE LES LIGNES ENNEMIES

Un Super Cobra s'est écrasé derrière les lignes ennemies et les renseignements nous indiquent que les pilotes sont toujours vivants et retenus en otage. C'est à Bravo de retrouver les pilotes et de les ramener en sécurité au point d'extraction. N'oubliez pas : personne ne doit rester derrière !

TYPE D'ACTION	SCORE
ENNEMI TUÉ	100
TIR DANS LA TÊTE	200
UTILISATION D'EXPLOSIFS	150
DESTRUCTION D'UN VÉHICULE	300
MEMBRE DE L'ÉQUIPE TUÉ	-4000
DESTRUCTION D'UN HÉLICO BONUS	5000
BONUS	**POINTS**
CHAQUE PILOTE SAUVÉ	30,000

TONNERRE

DÉFENDEZ UN CONVOI CONTRE UNE EMBUSCADE ENNEMIE

Faites embarquer votre équipe et accompagnez un convoi en patrouille dans les confins du Tadjikistan. Votre Humvee (ou aimant à balles) sera une cible irrésistible pour les ennemis. C'est l'occasion de les éradiquer. Travaillez en équipe pour repousser les attaques et protégez le convoi jusqu'à ce qu'il atteigne sa destination.

TYPE D'ACTION	SCORE
ENNEMI TUÉ	100
TIR DANS LA TÊTE	200
UTILISATION D'EXPLOSIFS	150
DESTRUCTION D'UN VÉHICULE	300
MEMBRE DE L'ÉQUIPE TUÉ	-4000
BONUS	**POINTS**
CHAQUE VÉHICULE ATTEIGNANT SA DESTINATION	4000
CHAQUE SOLDAT ATTEIGNANT SA DESTINATION	1000

DERNIER REMPART

DÉFENDEZ UNE POSITION FIXE CONTRE DES VAGUES ILLIMITÉES DE L'APL

L'équipe Bravo doit tenir sa position aussi longtemps que possible contre la puissance de l'infanterie et des unités mécanisées de l'APL. Lorsque cela ne sera plus possible, appelez un hélico d'extraction et effectuez un repli tactique. Marquez des points en éliminant les ennemis et augmentez votre score en gagnant des multiplicateurs.

TYPE D'ACTION	SCORE
ENNEMI TUÉ	100
TIR DANS LA TÊTE	200
UTILISATION D'EXPLOSIFS	150
DESTRUCTION D'UN VÉHICULE	300
DESTRUCTION D'UN HÉLICO BONUS	1000
MEMBRE DE L'ÉQUIPE TUÉ	-4000

MISSION EN ÉQUIPE

MULTIPLICATEURS

Chaque multiplicateur réussi vient ajouter 10% à votre score. Par exemple, tuez 4 ennemis à la suite sans mourir, et votre score recevra un petit bonus de 40% !

Voici les différents multiplicateurs :

- "Flawless" ("Sans faute") : faites une série de victimes sans être touché.
- "Efficiency" ("Efficacité") : faites une série de victimes sans être tué.
- "Multi kill" ("Série de victimes") : tuez plusieurs ennemis à la suite.

Pour les modes Coup de balai, Sauvetage et Dernier rempart, le score final de l'équipe est multiplié par 0,75 si un seul membre de l'équipe survit. Si deux coéquipiers survivent, le score est multiplié par 1,0 ; si trois coéquipiers survivent, il est multiplié par 1,25 ; et si les quatre s'en sortent, le score de l'équipe est multiplié par 1,5 une fois la mission terminée.

Mais les scores ne sont enregistrés que si la mission est réussie. Si la mission est un échec, qu'elle est abandonnée ou que toute l'équipe est tuée, le score est de zéro et n'est donc pas enregistré !

TYPE D'ÉLIMINATION	COUP DE BALAI	CSAR	TONNERRE	DERNIER REMPART
ENNEMI	100	100	100	100
TIR EN PLEINE TÊTE	200	200	200	300
VICTIMES PAR EXPLOSIF	150	150	150	150
DESTRUCTION DE VÉHICULES	300	300	300	300
COÉQUIPIER	-4000	-4000	-4000	-4000
BONUS				
HÉLICO/CACHE D'ARMES DÉTRUIT(E)	2000	5000		1000
PILOTE SAUVÉ		30.000		
TUER TOUS LES ENNEMIS (COUP DE BALAI)	10.000			
VÉHICULE À DESTINATION			4000	
SOLDAT À DESTINATION			1000	

REMERCIEMENTS:

- AM General LLC
- CamelBak Products LLC
- Eye Safety Systems Inc.
- Textron Innovations Inc.

CRÉDITS

Fever

Performed by Bullet For My Valentine
(p) 2010 Sony Music Entertainment Inc.
Words & Music by Tuck, Thomas, Paget, James and Gilmore
© 2010, EMI Music Publishing Ltd, London W8 5SW
© High Speed Chase administered by Kobalt Music Publishing Limited

Ten Times

Performed by Copywrite
Courtesy of Sanctuary Records Group Ltd
Under License from Universal Music Operations Ltd
Written by Peter Nelson
Mirabella Reflection BMI

Stricken

Performed by Disturbed
Licensed courtesy of Warner Music UK Ltd
Written by Draiman, David (CA), Donegan, Dan (CA), Wengren, Mike (CA)
© 2005 WB Music Corp. (ASCAP) and Mother Culture Publishing (ASCAP)
All rights administered by WB Music Corp.
All rights reserved

Bodies

Performed by Drowning Pool
Licensed courtesy of EMI Records Ltd
© Wind-up Records, LLC
Written by D. Williams/C. Pierce/S. Benton/M. Luce.
Published by Chrysalis One Music Publishing Ltd.
© 2007. Used by permission. All rights reserved.

The Fun Lovin' Criminal

Performed by Fun Lovin' Criminals
Licensed courtesy of EMI Records Limited
Written by Leiser / Borgovini / Morgan
Published by Universal Music Publishing Ltd.

Symphony Of Destruction

Performed by Megadeth
Licensed courtesy of EMI Records Limited
Words & Music by Mustaine
© 1992, Mustaine Music/Theory Music/EMI Blackwood Inc/EMI Music Publishing Ltd, London W8 5SW

Lapdance (feat. Lee Harvey & Vita)

Performed by N.E.R.D featuring Lee Harvey & Vita
Licensed courtesy of Virgin Records Limited
Words & Music by Thornton Jr, Williams and Hugo
© 2001, EMI April Music Inc/EMI Blackwood Music Inc/EMI Music Publishing Ltd, London W8 5SW
Published by Songs Music Publishing LLC o/b/o Songs For Beans (BMI)

Cowboys From Hell

Performed by Pantera
Licensed courtesy of Warner Music UK Ltd
Written by Abbott, Vincent Paul (CA), Abbott, Darrell Lance (CA), Brown, Rex Robert (CA), Anselmo, Philip Hansen (CA)
© 1990 Warner-Tamperlane Publishing Corp. (BMI) and Power Metal Music, Inc. (BMI)
All rights administered by Warner-Tamerlane Publishing Corp.
All rights reserved

Click Click Boom

Performed by Saliva
Courtesy of Island Records (United States)
Under licence from Universal Music Operations Ltd
Written by Sappington / Dabaldo / Swinny / Novotny / Crosby / Marlette
Published by Universal Music Publishing Ltd.

Halo

Performed by Soil
(p) 2001 Sony Music Entertainment Inc.
Written by Glass / King / McCombs / Schofield / Zadel
Published by Universal Music Publishing Ltd.

Why Can't We Be Friends

Performed By WAR
(P) 1975 Avenue Records/Far Out Productions, Inc.
Written by Allen / Brown / Dickerson / Jordan / Miller / Oskar / Scott / Goldstein
Published by Universal Music Publishing Ltd.

CONTRAT DE LICENCE D'UTILISATION ET GARANTIE DE LA SOCIÉTÉ CODEMASTERS SOFTWARE COMPANY LIMITED

IMPORTANT – A LIRE ATTENTIVEMENT : LE PROGRAMME ACCOMPAGNANT CET ACCORD (CE QUI INCLUT LE PROGRAMME INFORMATIQUE, LE SUPPORT ET LA DOCUMENTATION IMPRIMEE OU EN LIGNE RELATIVE AU PROGRAMME) VOUS EST ACCORDE SOUS LICENCE SELON LES TERMES EXPOSES CI-DESSOUS. CES TERMES CONSTITUENT UN ACCORD LEGAL ENTRE VOUS ET LA SOCIETE CODEMASTERS SOFTWARE COMPANY LIMITED (« CODEMASTERS »). EN UTILISANT LE PROGRAMME, VOUS ACCEPTEZ D'ETRE JURIDIQUEMENT LIE PAR LES TERMES DE CET ACCORD AVEC CODEMASTERS.

CE PROGRAMME est protégé par les lois anglaises relatives aux copyrights, par des traités internationaux sur les copyrights et d'autres lois. Ce Programme vous est accordé sous licence, il ne vous est pas vendu. Cet accord ne vous confère aucun titre ni droit de propriété sur le Programme ou l'exemplaire du Programme qui vous a été fourni.

1. Licence pour utilisation limitée. Codemasters vous accorde le droit non exclusif, non transférable et limité d'utiliser un exemplaire du Programme uniquement à des fins personnelles.
2. Propriété. Tout titre, droit de propriété intellectuelle dans et de ce Programme ou ses copies (y compris, notamment, les séquences vidéo, audio et autre contenu) sont la propriété de Codemasters ou de ses bailleurs de licence. Vous ne disposez pas par la présente de roits ou d'intérêts autres que ceux décrits par la licence limitée du paragraphe 1.

VOUS NE DEVEZ PAS :

* Copier le Programme.
* Vendre, louer, louer à bail, accorder sous licence, distribuer, rendre disponible à d'autres personnes ou transférer par quelque moyen que ce soit ce Programme, en totalité comme en partie. Vous ne devez pas exploiter ce Programme ou une partie de ce Programme à des fins commerciales, ou, notamment, dans un « cyber café », une salle de jeux vidéo ou tout autre lieu à caractère commercial dans lequel de multiples utilisateurs peuvent accéder au Programme. Codemasters peut proposer un accord de licence sur site (Site License Agreement) distinct, afin de vous permettre de disposer de ce Programme à des fins commerciales ; voir les services à contacter ci-après.
* Désosser, extraire les codes sources, modifier, décompiler, désassembler ou créer des produits dérivés de ce Programme, que ce soit en tout ou partie.
* Oter, désactiver ou détourner toute information ou étiquette de propriété présente sur ou dans ce Programme.

GARANTIE LIMITEE. Codemasters garantit à l'acheteur d'origine de ce Programme que le support sur lequel le Programme a été enregistré ne comportera pas de défauts matériels ou de vices de fabrication, pendant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si le support d'enregistrement s'avère défectueux dans les 90 jours suivant la date d'achat, Codemasters s'engage à le remplacer gratuitement pendant cette période, à réception du Produit (frais de port à la charge de l'envoyeur) accompagné d'une preuve de la date d'achat, dans la mesure où le Programme est toujours fabriqué par Codemasters. Si le Programme n'est plus disponible, Codemasters se réserve le droit de lui substituer un programme similaire, d'une valeur égale ou supérieure. Cette garantie est limitée au support d'enregistrement contenant le Programme, fourni initialement par Codemasters, et sera nulle et non avenue si le problème résulte d'un abus, d'une mauvaise d'utilisation ou d'une négligence. Toutes les garanties implicites prescrites par la loi sont expressément limitées à la période de 90 jours décrite ci-dessus.

A L'EXCLUSION DES CLAUSES MENTIONNEES PLUS HAUT, CETTE GARANTIE REMPLACE TOUTES LES AUTRES GARANTIES, ORALES OU ECRITES, EXPLICITES OU IMPLICITES, Y COMPRIS TOUTE GARANTIE DE COMMERCIALISATION, DE SATISFACTION, D'ADAPTATION A UN USAGE PARTICULIER OU DE NON-INFRACTION. AUCUNE DECLARATION OU RECLAMATION QUELLE QU'ELLE SOIT NE SAURAIT ENGAGER OU OBLIGER CODEMASTERS.

Lorsque vous renvoyez le Programme pour un remplacement sous garantie, veuillez envoyer les disques du produit original soigneusement emballés et joignez : (1) une photocopie de votre reçu avec la date d'achat ; (2) votre nom et l'adresse de réexpédition tapés ou inscrits lisiblement ; (3) une brève description du défaut, du (des) problème(s) que vous avez rencontré(s) et de l'ordinateur sur lequel vous utilisez le Programme.

LIMITATION EN CAS DE DOMMAGES. CODEMASTERS NE SAURAIT, EN AUCUN CAS, ETRE TENU RESPONSABLE DE TOUT DOMMAGE SPECIFIQUE, ACCESSOIRE OU INDIRECT RESULTANT DE LA POSSESSION, DE L'UTILISATION OU D'UN DYSFONCTIONNEMENT DU PROGRAMME. CECI INCLUT LES DOMMAGES AUX BIENS CORPORELS, INCORPORELS, LES DYSFONCTIONNEMENTS OU PANNES DU MATERIEL INFORMATIQUE PROVOQUES PAR LE PROGRAMME, ET DANS LA LIMITE PREVUE PAR LA LOI, LES DOMMAGES AUX PERSONNES PHYSIQUES, MEME SI CODEMASTERS EST INFORME DE L'EVENTUALITE DE TELS DOMMAGES. LA RESPONSABILITE DE CODEMASTERS NE SAURAIT ETRE ENGAGEE POUR UN MONTANT SUPERIEUR AU PRIX PAYE POUR LA LICENCE D'UTILISATION DE CE PROGRAMME. CERTAINS ETATS/PAYS N'AUTORISENT PAS LES LIMITATIONS CONCERNANT LA DUREE D'APPLICATION D'UNE GARANTIE IMPLICITE ET/OU L'EXCLUSION OU LIMITATION DES DOMMAGES INDIRECTS OU ACCESSOIRES. PAR CONSEQUENT LES RESTRICTIONS ET/OU LIMITATIONS DE RESPONSABILITE MENTIONNEES CI-DESSUS PEUVENT NE PAS VOUS CONCERNER. CETTE GARANTIE VOUS CONFERE DES DROITS SPECIFIQUES, ET VOUS DISPOSEZ PEUT-ETRE EN SUS DE DROITS SPECIFIQUES POUVANT VARIER SUIVANT LES JURIDICTIONS.

RESILIATION. Sans que cela n'affecte les autres droits de Codemasters, cet accord de licence sera automatiquement résilié si vous n'en observez pas les termes et conditions. Si cela se produit, vous êtes tenu de détruire tous les exemplaires de ce Programme et tous ses composants.

MISE EN DEMEURE. Codemasters pouvant subir des dommages irrémédiables si les termes de cet accord de licence ne sont pas respectés, la société se réserve le droit, sans obligation ou preuve de tels dommages, de prendre les mesures appropriées concernant la violation de cet accord de licence, en supplément des autres dispositions applicables prévues par la loi.

INDEMNITE. Vous acceptez d'indemniser, de défendre ou de préserver Codemasters, ses partenaires, filiales, fournisseurs, administrateurs, directeurs, employés et agents de tous dommages, pertes et dépenses résultant directement ou indirectement de vos actes et omissions lors de l'utilisation de ce Produit, conformément aux termes du présent accord de licence.

DIVERS. Le présent accord de licence constitue un accord complet entre les parties et remplace tout accord antérieur. Seul un amendement écrit signé par les deux parties pourra y être ajouté. Si une clause de cet accord de licence est non applicable pour quelque raison que ce soit, la clause concernée sera modifiée de façon à pouvoir être appliquée, le reste de l'accord restant entièrement valide. Le présent accord de licence est régi par la loi anglaise et vous acceptez la seule juridiction des tribunaux anglais.

Pour toute question concernant cette licence, veuillez contacter Codemasters à l'adresse suivante :

The Codemasters Software Company Limited, PO Box 6, Royal Leamington Spa, Warwickshire, CV47 2ZT, Royaume-Uni.

Tél : +44 1926 814 132, Fax : +44 1926 817 595.

ASSISTANCE CLIENT

SITE INTERNET DE CODEMASTERS – www.codemasters.fr

Le site Internet de Codemasters contient les patches du jeu, notre FAQ et la version en ligne de notrebase de données d'assistance. Vous y trouverez également un formulaire de demande d'assistance technique que vous pourrez utiliser pour demander de l'assistance pour n'importe quel jeu Codemasters.

EMAIL – serviceclientele@codemasters.com

Veuillez joindre votre fichier Dxdiag.txt à la description de votre problème. Pour ce faire, sous Windows XP, cliquez sur Démarrer, puis Exécuter ou bien, sous Windows Vista et 7, cliquez sur le bouton Windows et utilisez la fonction de recherche. Ensuite, tapez DXDIAG et cliquez sur Ok. L'écran de diagnostic de DirectX s'affiche. pour Envoyer les résultat, cliquez simplement sur le bouton Enregistrer toutes les informations et enregistrez le fichier au format texte (.txt). Vous n'avez plus qu'à joindre ce fichier à votre courrriel. L'assistance par e-mail est fournie 7 jours sur 7.

TELEPHONE / FAX

Avant de nous appeler, consultez notre site Internet et lisez le fichier d'aide Operation Flashpoint®: Red River™ qui figure sur le DVD-ROM du jeu.

Pour accéder au fichier d'aide:

1. **Ouvrez Mon Ordinateur dans Windows.**
2. **Explorez votre lecteur DVD.**
3. **Lancez le fichier Autorun.exe.**
4. **Cliquez sur le bouton Aide.**

Tel: (depuis le Royaume-Uni) 0870 75 77 881
(reste du monde) 0044 1926 816066

Horaires téléphoniques: 14 h 00 – 19 h 00 (CET) les lundis, mercredis et vendredis,
15 h 00 – 19 h 00 (CET) les mardis et jeudis.

Veillez à vous trouver devant votre PC avant de nous appeler. Il faut également que votre PC soit en état de marche (pas de plantage). Il est possible que les appels téléphoniques soient enregistrés pour des questions de formation.

ADRESSE POSTALE DE CODEMASTERS

Customer Services, Codemasters Software Ltd,
PO Box 6, Royal Leamington Spa, Warwickshire, CV47 2ZT, Royaume-Uni.